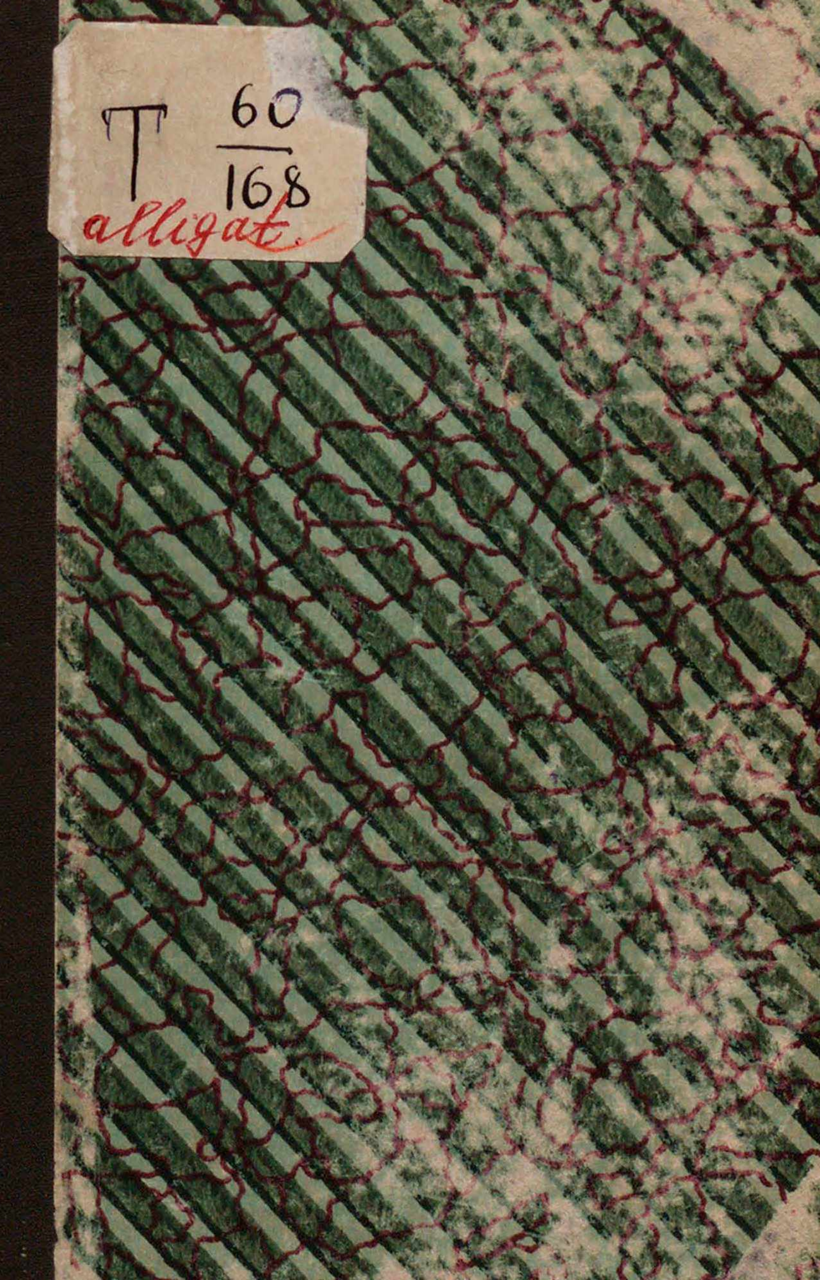
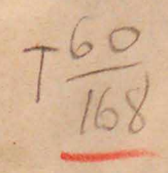

T 60/168
alligat.





ИГРА ВЪ ШАХМАТЫ

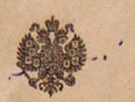


ОБЩЕДОСТУПНОЕ РУКОВОДСТВО

съ готовою таблицею и 32 шахматными кружками-фигурами для игры

Составилъ

М. Н. ВАСИЛЬЕВСКІЙ



ИЗДАНІЕ
Т-ВА М. О. ВОЛЬФЪ
С.-Петербургъ | Москва
Гостин. Дв., 18 и Невскій, 13 | Кузн. Мостъ, 12 и Моховая, 22.
1912



Печать типографіи
Т-ва М. О. Вольфъ
С.-Петербургъ, Вас. Остр. 16 линія, соб. домъ



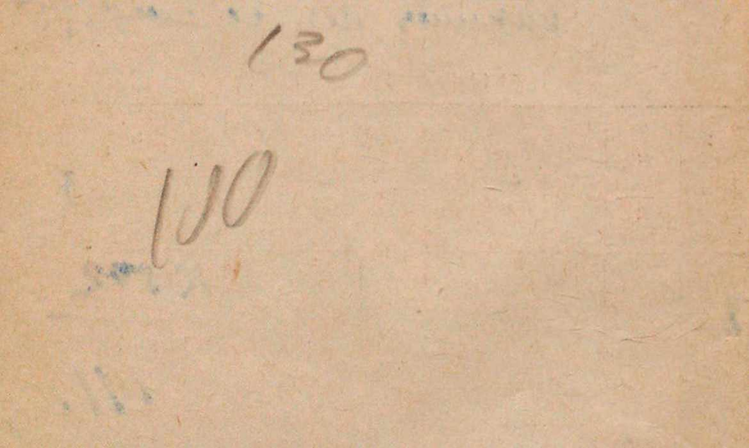
Никитин неч. со стр. 95

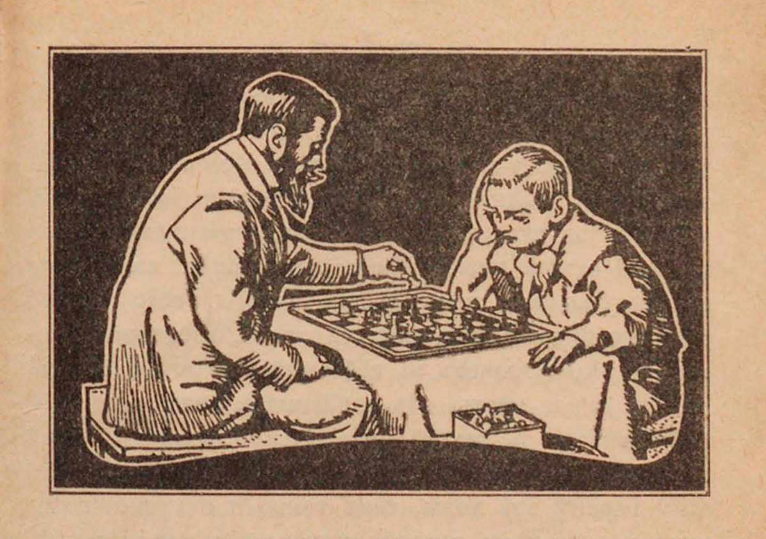
КНИГА ИМЕЕТ:

Листов печатных	Выпуск	В перепл. един. соедин. №№ вып.	Таблиц	Карт	Иллюстр.	Служебн. №№	№№ списка и порядковый	193
18						К	502	

16/1—100000

191.


130
100



ИГРА ВЪ ШАХМАТЫ.

СЛѢДЫ шахматовъ встрѣчаются уже въ самой глубокой древности. Существуетъ интересное сказаніе о мнимомъ изобрѣтателѣ шахматной игры, индійскомъ браминѣ Насирѣ или Сиссѣ. Сказаніе это гласитъ слѣдующее:

Въ Индіи жилъ молодой индійскій царь *Бегубъ*, страшный деспотъ, тиранившій своихъ подданныхъ. Тѣ, которые отваживались давать ему совѣты, предупреждая объ угрожавшемъ его государству разореніи, были заточаемы имъ въ темницы и казнены, такъ что никто уже болѣе не рѣшался подходить къ этому жестокому властелину, и подданные терпѣливо сносили давящій ихъ гнетъ, пока наконецъ въ разныхъ мѣстахъ государства не стали вспыхивать возстанія, подымаемыя не въ мѣру притѣсненнымъ народомъ. Тогда браминъ *Насиръ*, опечаленный ужа-

сами междоусобной войны, рѣшился образумить свирѣпаго властелина. Онъ придумалъ *шахматы*, игру, гдѣ самъ *король* или *шахъ* играетъ безсильную роль, а слуги и подданные его употребляютъ всѣ усилія, чтобы защитить его отъ нападенія враговъ; игру, въ которой самый низкій и слабый мужикъ или *пѣшка* имѣетъ большое значеніе для защиты, если только съ нимъ обращаются, какъ слѣдуетъ, и потеря котораго нерѣдко влечетъ за собою проигрышъ. Когда до Бегуба дошла вѣсть объ этой игрѣ, онъ пожелалъ ознакомиться съ нею. Сынъ Насира долженъ былъ объяснить ему ее. Этотъ послѣдній, объясняя молодому тирану всѣ ходы, такъ тонко и искусно изложилъ передъ нимъ правила управленія, что тотъ убѣдился въ необходимости измѣнить свой образъ правленія и вскорѣ сумѣлъ пріобрѣсти любовь своего народа. Въ знакъ признательности, Бегубъ предложилъ Насиру потребовать въ награду всего, чего онъ пожелаетъ, хотя-бы то была половина царства. Покорно поклонившись своему властелину, Насиръ сказалъ: «Какъ видишь, о, мой повелитель, на доскѣ моей игры только 64 поля; если ты хочешь непремѣнно осыпать меня своими милостями, то прикажи своимъ рабамъ принести изъ твоихъ житницъ хлѣбныхъ зеренъ, и пусть они положатъ на первое поле одно зерно, на второе два, на третье 4, на четвертое 8 и т. д., удваивая каждый разъ число зеренъ». Разсерженный этой, повидимому, ребяческой просьбой, царь назвалъ его дуракомъ, уговаривая выпросить себѣ что-нибудь болѣе драгоцѣнное; но Насиръ стоялъ упрямо на своемъ, и царь нехотя отдалъ приказаніе исполнить его желаніе.

Но вскорѣ пришелъ къ царю главный смотритель его сокровищъ и объявилъ, что это совершенно особый расчетъ, что онъ только что окончилъ его наполовину, но и то нашелъ число такимъ большимъ, что во всемъ государствѣ не нашлось-бы и половиннаго числа зеренъ, чтобы удовлетворить требованію Насира.—По расчету оказывается, что весь земной шаръ не могъ-бы доставить такого количества зеренъ, потому что вся сумма равняется 18,446744,073709,551615 (18 трилліонамъ 446744 билліонамъ 73709 милліонамъ 551 тысячѣ и 615) зернамъ. Если бы каждый изъ 16384 городовъ имѣлъ до 1024 житницъ, въ каждой житницѣ 174762 мѣры пшеницы, а въ каждой мѣрѣ по 32768 зеренъ, то и тогда это составляло-бы только одну двухсотую часть всего количества; а все количество потребнаго зерна не въ состояніи доставить даже всѣ житницы всего свѣта [1]).

Точныхъ свѣдѣній о томъ, когда и кѣмъ изобрѣтена игра въ шахматы, не имѣется. Кромѣ упомянутаго въ разсказанной нами исторіи индійскаго брамина Насира, честь изобрѣтенія этой игры приписывается разнымъ лицамъ и народамъ; такъ, напр., нѣкоторые приписываютъ ее египтянамъ; другіе — *Діомеду*, въ царствованіе Александра Македонскаго, третьи — готѳамъ, четвертые — древнимъ римлянамъ. Нѣкоторые говорятъ, что она изобрѣтена Паламедомъ, который придумалъ ее во время осады Трои, чтобы занять ею греческихъ вождей, скучавшихъ

---

[1]) Чтобы яснѣе представить себѣ всю громадность этого количества зерна, примите во вниманіе, что для доставки его потребовалось-бы 625,000 милліоновъ, т.-е. 625 милліардовъ самыхъ большихъ возовъ, въ 4 лошади каждый возъ!

продолжительностью осады; другіе опять говорятъ, что она придумана еще въ царствованіе одного изъ вавилонскихъ царей нѣкіимъ Сэрзэсомъ. Китайцы говорятъ, что она была имъ извѣстна еще за 200 лѣтъ до Р. Х., и т. д.

Одно только достовѣрно, что эта игра чисто восточнаго происхожденія и перешла въ IV или V столѣтіи изъ Индіи въ Персію и отсюда, черезъ арабовъ, распространилась по всему востоку, откуда она была занесена въ Европу во времена крестовыхъ походовъ.

Шахматная доска.

Матеріаломъ для шахматной игры служатъ шахматная доска и шахматныя фигуры.

Шахматная доска состоитъ изъ 64 равныхъ квадратовъ, наз. полями, которые, для отличія другъ отъ друга, окрашиваются поперемѣнно двумя различными красками, обыкновенно, бѣлой и черной,— и ставится между игроками такъ, чтобы бѣлое крайнее поле находилось по правую сторону играющаго.

Каждое поле шахматной доски имѣетъ свое обозначеніе, что даетъ возможность провѣрить сыгранную партію.

Обозначаютъ поля слѣдующимъ образомъ: вертикальныя линіи обозначаются буквами a, b, c, d, e, f, g и h, такъ что всѣ поля 1-й крайней линіи имѣютъ букву a, всѣ поля 2-й линіи—букву b и т. д. до h. Горизонтальныя линіи обозначаются цифрами 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 и 8; такимъ образомъ, каждое поле имѣетъ вполнѣ опредѣленное обозначеніе, какъ это видно на слѣдующей таблицѣ:

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Чтобы указать какое-нибудь поле, должно назвать букву, обозначающую тотъ вертикальный рядъ, на которомъ находится это поле, и въ то же время цифру, обозначающую горизонтальный рядъ, въ которомъ она находится, напр., положимъ, что какая-нибудь фигура стоитъ въ 4-мъ ряду слѣва, т.-е. въ ряду d, и въ 4-мъ сверху; въ такомъ случаѣ мы скажемъ, что фигура стоитъ на полѣ d5. Если мы переставимъ ее на другое поле, напр., на поле, находящееся въ 5-мъ вертикальномъ и 6-мъ горизонтальномъ, то мы, значитъ, поставимъ ее на поле e6 и т. д.

Шахматныя фигуры.

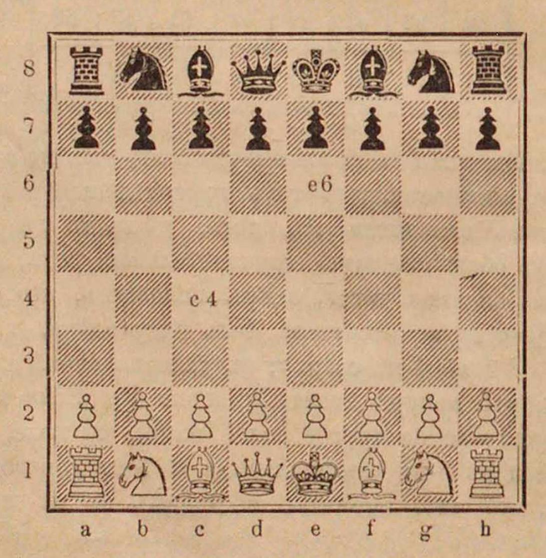
Каждый изъ играющихъ имѣетъ по 16 фигуръ, которыя разставляются на доскѣ, какъ показываетъ помѣщенный на стр. 8 рисунокъ.

Изъ этого рисунка видно, что фигуры обоихъ противниковъ разставляются совершенно одинаково.

Каждый играющій имѣетъ 8 Пѣшекъ и 8 Офицеровъ.

Офицерами называются Король, Ферзь, оба Слона, оба Коня и обѣ Ладьи.

Пѣшки получаютъ названіе отъ тѣхъ офицеровъ, передъ которыми онѣ занимаютъ мѣсто, равно и офицеры получаютъ названіе Королевскихъ или Ферзевыхъ, смотря по тому, на сторонѣ которыхъ они находятся.



Разстановка фигуръ на шахматной доскѣ.

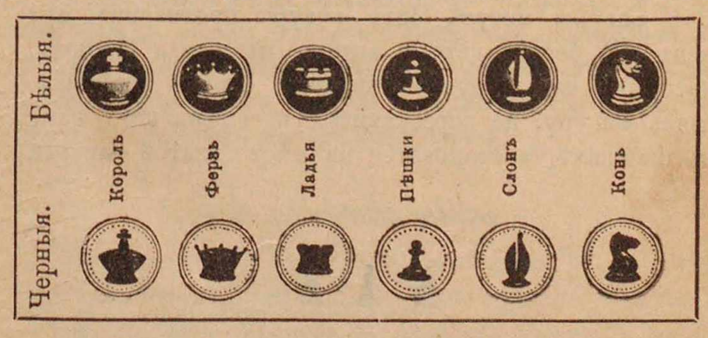
При разстановкѣ фигуръ не слѣдуетъ забывать, что бѣлый Ферзь ставится на бѣлое поле, а черный Ферзь на черное.

Бѣлыя		Черныя
♔	. . . . Король. . . .	♚
♕	Ферзь или Королева	♛
♖ ♖	Двѣ Ладьи или Туры	♜ ♜
♗ ♗	. . . Два Слона. . .	♝ ♝
♘ ♘	. . . Два Коня. . .	♞ ♞
♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙ ♙	. Восемь Пѣшекъ .	♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟

(Король, Ферзь, Ладьи, Слоны и Кони отмечены скобкой с надписью «8 Офицеровъ.» у каждой стороны.)

Шахматныя фигуры.

Шахматныя фигуры изображаются еще иначе. Такъ, напр., на таблицѣ, приложенной къ настоящей книжкѣ, онѣ нарисованы такъ:



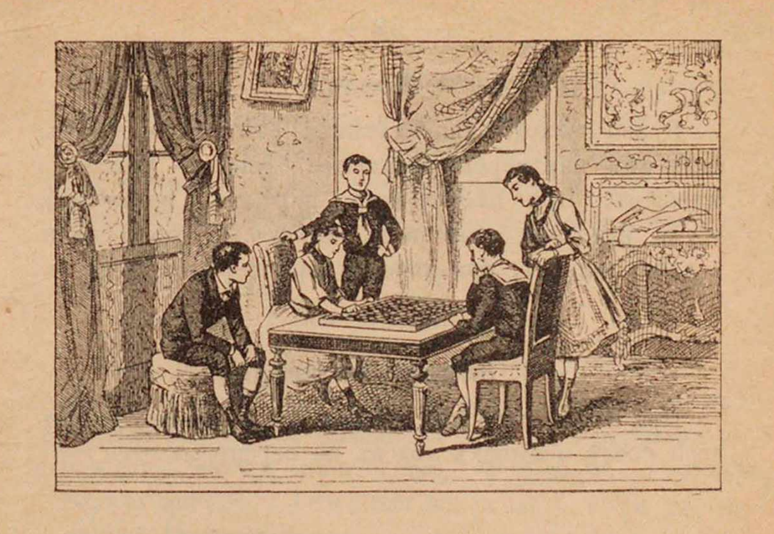
Хотя партія каждаго играющаго состоитъ изъ 8 Пѣшекъ и 8 Офицеровъ: Короля, Ферзя, двухъ Слоновъ, двухъ Коней и двухъ Ладей, но въ сущности *различныхъ* фигуръ въ партіи только шесть: Король, Ферзь, Ладья, Слонъ, Конь и Пѣшка.

Для краткости обозначаютъ названія фигуръ такъ: *Короля* — *кр.*, Королеву или *Ферзь* — *ф*, *Ладью* — *л*, Пѣшку—*п*, Слона—*с*, Коня—*к*.

Фигуры, какъ это видно на рисункѣ на стр. 8, разставляются всегда въ слѣдующемъ порядкѣ: черныя и бѣлыя стоятъ другъ противъ друга и занимаютъ ряды 1 и 2, 7 и 8; 2 и 7 ряды занимаютъ Пѣшки; 2-ой рядъ, положимъ черныя, 7-ой — бѣлыя; на 1-мъ разставляются остальныя черныя, на 8-мъ остальныя бѣлыя фигуры. На крайнихъ поляхъ 1 и 8 ряда, стало быть, *a1* и *h1*, *a8* и *h8* стоятъ Ладьи, рядомъ съ ними Кони, за Конями—Слоны; на среднихъ двухъ поляхъ стоятъ Король и Ферзь черный Король на бѣломъ полѣ, а бѣлый на черномъ.

Фигуры разставляются на бѣлыя и на черныя поля и ходятъ онѣ тоже по бѣлымъ и по чернымъ полямъ. Каждая фигура имѣетъ свои особые ходы. Всѣ фигуры могутъ бить фигуры противника, при чемъ онѣ берутъ какъ и ходятъ (исключая Пѣшекъ, которыя, какъ указано дальше, берутъ иначе) и, взявъ фигуру, не перескакиваютъ черезъ нее, какъ въ шашкахъ, а становятся на мѣсто взятой фигуры.





ПРАВИЛА ИГРЫ.

1. Шахматная доска.

Шахматная доска ставится, какъ уже было сказано, такъ, чтобы бѣлое крайнее поле находилось съ правой стороны играющаго; если въ серединѣ партіи играющій замѣтитъ неправильное положеніе доски, то можетъ требовать начать игру снова.

2. Шахматныя фигуры.

Если замѣчено будетъ во время игры, что фигуры разставлены неправильно, то игра считается ничьею и должна быть переиграна; равнымъ образомъ, если-бы незамѣтно для игроковъ свалилась съ доски какая-нибудь фигура и послѣ этого сдѣлано было нѣсколько ходовъ, то также слѣдуетъ переиграть эти ходы снова, поставивъ предварительно фигуры на прежнія мѣста.

3. Выходъ.

Право выхода принадлежитъ бѣлымъ фигурамъ; кому изъ партнеровъ достаются бѣлыя — рѣшается жребіемъ. При нѣсколькихъ партіяхъ, игранныхъ двумя игроками подъ рядъ, выходъ, и стало быть и цвѣтъ фигуръ, при каждой игрѣ перемѣняется.

4. Неправильные выходы.

При неправильности выхода или же самаго хода— игра послѣ четырехъ ходовъ не переигрывается.

5. Два хода въ одно время.

Если играющій ошибочно сдѣлаетъ ходъ какою-нибудь фигурою, не имѣя на то права (напр., при чужомъ ходѣ), то онъ обязанъ взять ее назадъ и на слѣдующемъ ходу идти непремѣнно ею, а не другою фигурою.

6. Неприкосновенность фигуръ.

Играющій не имѣетъ права касаться фигуръ безъ надобности, поправлять ихъ на поляхъ доски и т. п. Дотронувшись до фигуры, хотя-бы случайно, играющій обязанъ ею сдѣлать ходъ. Точно также при неосторожномъ прикосновеніи къ фигурѣ противника играющій обязанъ взять ее, если это возможно по правиламъ игры, въ противномъ же случаѣ онъ долженъ въ наказаніе сдѣлать ходъ своимъ Королемъ. Если играющій касался нѣсколькихъ фигуръ, желая сдѣлать ходъ, то противникъ имѣетъ право назначить

фигуру, которою играющій обязанъ идти. Если играющій, имѣя возможность взять нѣсколько фигуръ противника и затрудняясь, которую изъ нихъ взять, дотрагивается до всѣхъ, то противникъ имѣетъ право заставить играющаго взять назначенную имъ фигуру.

7. Неправильные ходы.

Если играющій сдѣлаетъ ошибочный ходъ, т.-е. поставитъ свою фигуру на то поле, на которое она не можетъ идти по правиламъ игры, или неправильно возьметъ фигуру противника, то обязанъ оставить взятую фигуру у себя, или же сдѣлать ходъ, назначенный противникомъ.

Если ошибка одного изъ играющихъ была замѣчена въ то время, когда было сдѣлано съ обѣихъ сторонъ не болѣе четырехъ ходовъ, то партія переигрывается съ ошибочнаго хода, даже при объявленіи Королю шаха; при большомъ количествѣ сдѣланныхъ послѣ ошибки ходовъ партія продолжается безъ измѣненія.

8. Объявленіе шаха.

Играющій, сдѣлавъ шахъ Королю, обязанъ сказать «шахъ». Объявленіе шаха при несуществованіи его не имѣетъ никакого значенія. Если же данный, и при этомъ объявленный, шахъ противникъ оставляетъ безъ вниманія, то онъ лишается права взять фигуру, которая дѣлаетъ шахъ, и обязанъ сдѣлать ходъ Королемъ, разумѣется, когда это возможно по правиламъ игры.

Если во время игры Король находился нѣсколько

ходовъ подъ шахомъ, то всѣ эти ходы слѣдуетъ переиграть или считать партію недѣйствительною.

Наказанія за ошибки могутъ быть назначаемы по условію самими играющими. Обыкновенно, наказаніями для провинившагося служатъ: лишеніе хода, назначенный ходъ и т. п. (лишаютъ даже права рокировки).

9. Ходы фигуръ.

Пѣшка ходитъ только впередъ, по прямой линіи и передвигаясь на одно поле. Впрочемъ, если Пѣшка еще не двигалась, то она можетъ передвинуться на два поля, напр., черная Пѣшка *g2* передвигается на *g3*; но если игроку это выгодно, то онъ можетъ поставить ее на *g4*. Но послѣ перваго хода она уже лишается этого права, хотя-бы она имъ и не воспользовалась при первомъ ходѣ. Беретъ-же Пѣшка наискось, т.-е. положимъ, что черная Пѣшка стоитъ на *g2*, еще не ходила съ мѣста, а на *h4* или *f4* стоитъ бѣлая Пѣшка, то черная Пѣшка съ *g2* не можетъ стать на *g4* безъ разрѣшенія противника, такъ какъ полагается, что бѣлая Пѣшка можетъ брать ее на ходу.

Тура или *Ладья* ходитъ по прямой линіи, впередъ и назадъ, вправо и влѣво, но только не вкось, словомъ, параллельно краямъ доски. Перескакивать черезъ свои или чужія фигуры никакая фигура, исключая Коня, не можетъ. Тура можетъ заразъ перейти весь рядъ полей, напр., съ *a1* на *a8* или *h1*, если только на пути ея не стоитъ какая-нибудь другая фигура.

Конь не ходитъ по прямой линіи, а перескаки-

ваетъ на поле другого цвѣта, отдаленное отъ перваго поля вертикальнымъ или горизонтальнымъ рядомъ. Чтобы лучше понять это, поставьте вашего Коня гдѣ-нибудь на среднемъ полѣ, напр., на *d5*; затѣмъ сдвиньте его съ этого чернаго поля на одно изъ 4-хъ сосѣднихъ бѣлыхъ и потомъ вкось на другое бѣлое, но только не смежное съ *d5*; такимъ образомъ съ *d5* можно пойти конемъ на *c7*, *b6*, *b4*, *c3*, *e3*, *f4*, *f6*, или *e7*.

Слонъ. У каждаго два Слона, одинъ стоитъ на черномъ, другой на бѣломъ полѣ; первый ходитъ только по чернымъ полямъ въ косомъ направленіи, какъ дамки шашекъ, другой такимъ-же образомъ только по бѣлымъ полямъ. Первый называется чернымъ, другой бѣлымъ Слономъ.

Королева или *Ферзь* ходитъ какъ Ладья и Слонъ: это самая важная дѣйствующая фигура.

Король, самая главная фигура, ходитъ на сосѣднее поле, впередъ, назадъ, влѣво и вкось. Безъ Короля играть нельзя,—кто потерялъ Короля, тотъ проигралъ игру. Въ дѣйствительности-же, Короля никогда не берутъ, ему говорятъ *матъ.* Матъ значитъ, что королю игрока угрожаетъ какая-нибудь другая фигура, и онъ не можетъ взять ее ни Королемъ, ни другой фигурой, не подвергая его новой опасности, ни сдвинуть его съ мѣста, ни заслонить другой фигурой. Угрожая какой-нибудь вашей фигурой Королю вашего противника, т.-е. поставивъ ее такъ, что вы съ слѣдующимъ ходомъ можете взять его, вы обязаны сказать ему *шахъ.* Если противникъ вашъ сдѣлаетъ ходъ и этимъ самымъ ходомъ ставитъ своего Короля подъ *шахъ* какой-нибудь вашей фигуры, то вы обя-

заны сказать ему это. Если же эта оплошность будетъ замѣчена нѣкоторое время спустя, то противникъ вашъ обязанъ поправить ее въ слѣдующій ходъ или, если вы еще не ходили, перемѣнить свой ходъ и выйти изъ-подъ шаха.

10. Шахъ и матъ.

Шахомъ называется то положеніе игры, когда играющій своимъ ходомъ угрожаетъ взять Короля противника, при этомъ играющій обязанъ предупредить противника словомъ «шахъ».

Матомъ называется шахъ, отъ котораго нѣтъ средствъ защититься Королю противника ни ходомъ, ни фигурою и составляетъ конечную цѣль шахматной игры. При этомъ Королю говорятъ «шахъ и матъ».

Играющій, которому сказанъ «шахъ», можетъ тремя способами защититься отъ шаха: а) бить ту фигуру, которая объявляетъ шахъ, b) сдѣлать ходъ Королемъ и с) защитить своего Короля своею фигурою, что называется прикрыться отъ шаха.

Для сокращенія при письмѣ ходовъ принято обозначать то поле, на которомъ фигура находится, и то, на которое она идетъ, соединяя обозначенія этихъ полей черточкою (—), напримѣръ е2—е4, значитъ, что Пѣшка съ поля е2 идетъ на поле е4. При ходахъ-же Офицеровъ для большей ясности ставятъ ихъ начальныя буквы, какъ Kg1—f3 значитъ Конь идетъ съ g1 на f3, Ла1—а5—Ладья съ поля а1 идетъ на поле а5, и т. д.

Шахъ принято обозначать +, а шахъ-матъ ×.

Когда Королю сдѣланъ шахъ, отъ котораго нельзя защититься ни однимъ изъ приведенныхъ способовъ, то ему данъ, сдѣланъ «шахъ и матъ» и игра кончена.

11. Патъ.

Когда играющій, не имѣя другого хода, вынужденъ идти Королемъ на поле, атакованное противникомъ, то такое положеніе Короля называется патомъ.

Патъ отличается отъ мата тѣмъ, что Король можетъ быть убитымъ на слѣдующемъ ходѣ, безъ объявленія ему шаха. Подобное положеніе партіи (патъ Королю), какъ не рѣшенное, принимается за розыгрышъ, хотя прежде и считали партію, которой сдѣланъ патъ, выигранною.

12. Рокировка.

Основное правило шахматной игры, какъ было сказано, состоитъ въ томъ, что каждый играющій попеременно дѣлаетъ ходъ одною только фигурою; при рокировкѣ же въ одно и то же время имѣютъ ходъ двѣ фигуры — Король и Ладья. Это исключительное движеніе даетъ средство отстранить Короля отъ нападенія непріятельскихъ фигуръ и въ то же время усилить свою игру сближеніемъ Ладей.

Движеніе это (рокировка) допускается одинъ только разъ въ одной игрѣ и притомъ съ извѣстными условіями.

Рокировка состоитъ въ слѣдующемъ: ставятъ Ладью рядомъ съ Королемъ, Короля же переносятъ черезъ Ладью и ставятъ рядомъ съ нею на крайнемъ полѣ.

Рокировка допускается при слѣдующихъ условіяхъ:

1) Если между Королемъ и Ладьею поля свободны отъ фигуръ.

2) Когда Король и Ладья не дѣлали ни одного хода.

3) При шахѣ Королю—онъ не имѣетъ права рокировать.

4) Король не можетъ рокировать, если при рокировкѣ ему приходится перейти поле, находящееся подъ ударомъ, или стать подъ ударъ.

13. Розыгрышъ.

Не всякая игра кончается матомъ, иногда можетъ быть и розыгрышъ.

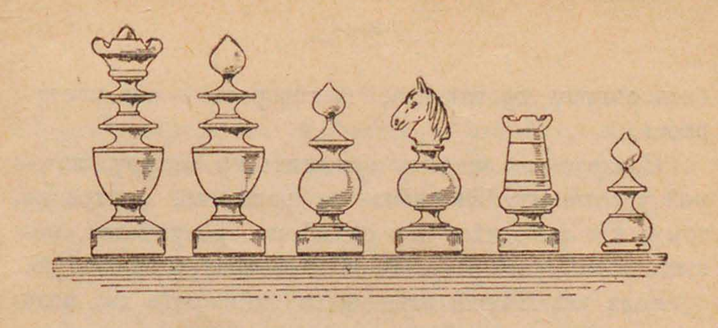
Разсмотримъ, при какихъ условіяхъ игра оканчивается розыгрышемъ.

Во-первыхъ, если оба противника потеряютъ всѣ свои фигуры, кромѣ, разумѣется, Королей, то понятно, что игра кончается розыгрышемъ.

Игра также кончается розыгрышемъ, когда при одномъ Королѣ остается одинъ Конь или одинъ Слонъ, потому что Король съ однимъ Конемъ или Слономъ, противъ одного Короля сдѣлать матъ не въ состояніи.

Во-вторыхъ, когда играющіе повторяютъ одни и тѣ же ходы, въ особенности вѣчный шахъ.





ЗНАКИ ИЛИ СОКРАЩЕНІЯ И ТЕХНИЧЕСКІЯ ВЫРАЖЕНІЯ, УПОТРЕБЛЯЕМЫЯ ВЪ ШАХМАТНОЙ ИГРѢ.

а) знаки или сокращенія.

Кромѣ знаковъ, принятыхъ для обозначенія фигуръ, употребляются еще слѣдующіе:

+	обозначаетъ	шахъ Королю.
×	»	шахъ и матъ.
0—0	»	рокировку на сторону Короля.
0—0—0	»	рокировку на сторону Ферзя.
:	»	брать.
!	»	хорошій ходъ.
?	»	неважный (плохой) ходъ.
??	»	совсѣмъ плохой ходъ.

b) техническія выраженія.

Наступающій ходъ. Если фигура занимаетъ такое поле, съ котораго она при слѣдующемъ ходѣ можетъ

бить фигуру противника, то говорятъ — она наступаетъ.

Прикрыться значитъ защитить ту фигуру, которой угрожаютъ. Это дѣлается различно, смотря по тому, что выгоднѣе; при смѣнѣ же, разумѣется, никогда не слѣдуетъ отдавать сильной фигуры за слабую.

Если двѣ Пѣшки играющаго занимаютъ два поля рядомъ по вертикальной линіи, то они называются *сдвоенными* Пѣшками.

Связанными Пѣшками называются такія, которыя занимаютъ по сосѣдству поля одного цвѣта (діагонально), защищая другъ друга.

Свободною Пѣшкою называется такая Пѣшка, движеніе которой въ Ферзя не задерживается Пѣшкою противника.

Изолированною Пѣшкою называется отдѣльно стоящая Пѣшка, которая не можетъ быть защищена другою Пѣшкою.

Центральными Пѣшками называются такія, которыя находятся на поляхъ d4, e4 (для Бѣлыхъ) и d5, e5 (для Черныхъ).

Пѣшки, находящіяся на среднихъ линіяхъ d и e, называются *средними* Пѣшками.

Вилкою называется такое положеніе игры, когда Пѣшка одновременно нападаетъ на двѣ фигуры противника.

Назначенною Пѣшкою называется та Пѣшка, которою играющій обязывается сдѣлать матъ.

Выиграть *качество* значитъ взять при смѣнѣ Ферзя или Ладью вмѣсто легкаго Офицера; легкими же Офицерами называютъ Слона и Коня.

Выиграть *время* или *темпъ* значитъ развить игру

безъ напрасной потери времени; для этого при разыгрываніи партіи, въ особенности вначалѣ, никогда не слѣдуетъ дѣлать ненужныхъ ходовъ, потому что противникъ можетъ этимъ воспользоваться для развитія своей игры.

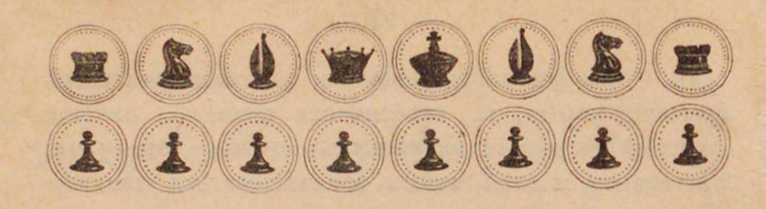
Диспозиціею называется такое положеніе Короля, когда онъ отдѣленъ однимъ только полемъ (вертикально или горизонтально) отъ Короля противника, что обыкновенно случается при окончаніи игры, когда на доскѣ остается мало фигуръ и Короли принимаютъ участіе въ битвѣ.

Гамбитомъ называется такая игра, при началѣ которой жертвуютъ одною фигурою, обыкновенно Пѣшкою, чтобы скорѣе развить игру; при этомъ Пѣшка, которою жертвуютъ, называется гамбитною.

Пожертвовать значитъ отдать какую-нибудь фигуру не безъ выгоды для себя.

E prise называется такое положеніе фигуры, когда она не можетъ защититься отъ нападенія противника.





Нѣсколько совѣтовъ для начинающихъ.

Въ шахматахъ каждый ходъ, начиная съ перваго, имѣетъ вліяніе на игру. Нерѣдко одинъ безполезный ходъ даетъ значительный перевѣсъ противнику; поэтому каждый ходъ долженъ быть строго обдуманъ, идти прямо къ цѣли и соотвѣтствовать плану. Планъ долженъ быть составленъ еще въ началѣ игры, хотя нерѣдко во время игры приходится измѣнять его, къ чему принуждаетъ положеніе противника.

Преслѣдуя свой планъ, не слѣдуетъ упускать изъ виду плана противника и слѣдить за каждымъ его ходомъ, чтобы, увлекшись собственнымъ планомъ, не попасть въ ловушку.

Выгодно еще въ началѣ игры доставить свободный ходъ своимъ фигурамъ, для чего обыкновенно ходятъ сначала Пѣшками Короля и Королевы, — тогда Королевѣ и Офицерамъ открывается свободный выходъ.

Кони очень важны въ началѣ игры; поэтому ихъ тоже слѣдуетъ выставить впередъ въ самомъ началѣ. Выставляя такимъ образомъ фигуры, Королю въ то

же время открывается возможность рокироваться. Рокируются обыкновенно для того, чтобы лучше защитить Короля, потому что въ такомъ случаѣ Королю можно угрожать только съ двухъ сторонъ: спереди и сбоку; спереди онъ защищенъ Пѣшками, а сбоку Турой. На всякій случай слѣдуетъ иногда выставить впередъ одну изъ этихъ Пѣшекъ, чтобы дать возможность Королю бѣжать въ случаѣ надобности.

Туры особенно важны въ концѣ игры, поэтому ихъ берегутъ въ началѣ и не трогаютъ.

Выставляя свои фигуры впередъ, слѣдуетъ ихъ всегда ставить подъ защиту другихъ фигуръ, чтобы не дать противнику возможности взять ихъ даромъ.

Точно также не слѣдуетъ въ самомъ началѣ игры увлекаться нападеніемъ и брать фигуры у противника, потому что такимъ образомъ легко можно разсѣять ихъ и потомъ быть принужденнымъ отступать ими, и такимъ образомъ дать возможность противнику укрѣпиться и пріобрѣсти значительный перевѣсъ.

Пѣшки всегда играютъ важную роль, въ началѣ какъ хорошая защита, въ концѣ же одна лишняя Пѣшка рѣшаетъ успѣхъ игры.

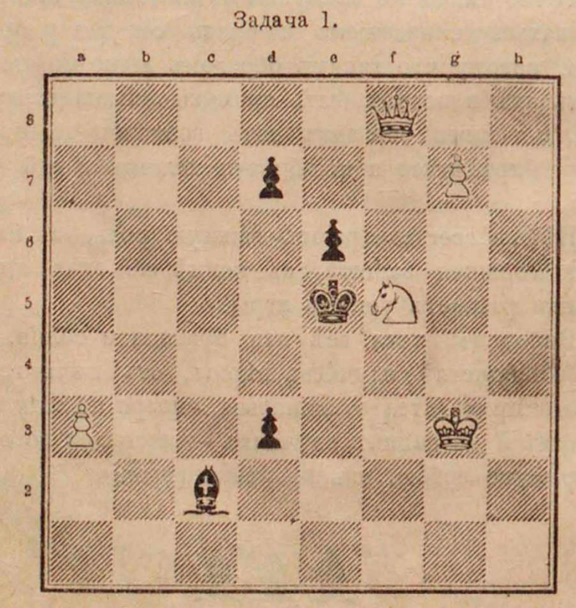
Впрочемъ, хотя всѣ эти правила и общія, т.-е. въ большинствѣ случаевъ вѣрны, отъ нихъ все же иногда приходится отклоняться, смотря по ходу игры, а когда и въ какихъ случаяхъ—выяснится со временемъ само собою, изъ практики игры.



ЗАДАЧИ

Безъ упражненій ничто не дается, не даются даже болѣе или менѣе сложныя игры. А такая серьезная игра, какъ шахматная, тѣмъ болѣе требуетъ навыка. Заканчивая настоящее руководство и желая сдѣлать его по возможности общедоступнымъ, мы предлагаемъ нѣсколько задачъ, снабженныхъ рѣшеніями. Упражняясь въ ходахъ съ тѣмъ, чтобы притти къ указаннымъ результатамъ, наши читатели, надѣемся, достигнутъ того навыка, который необходимъ для дальнѣйшей самостоятельной игры въ шахматы.

Задача 1.



Бѣлыя начинаютъ и дѣлаютъ матъ въ три хода.